

## Rancang Bangun Website Store Management System Laravel dengan Metode Agile: Studi Kasus UMKM Toko Jali

Moch Rezeki Setiawan<sup>\*1</sup>, Tri Luhur Indayanti Sugata<sup>2</sup>, Abdul Rezha Efrat Najaf<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>[21082010004@student.upnjatim.ac.id](mailto:21082010004@student.upnjatim.ac.id), <sup>2</sup>[tri.luhur.fasilkom@upnjatim.ac.id](mailto:tri.luhur.fasilkom@upnjatim.ac.id),  
<sup>3</sup>[rezha.efrat.sifo@upnjatim.ac.id](mailto:rezha.efrat.sifo@upnjatim.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website menggunakan Framework Laravel dengan pendekatan Agile, sebagai solusi atas permasalahan operasional di Toko Kelontong Jali, sebuah UMKM yang bergerak di sektor ritel. Proses bisnis manual yang diterapkan selama ini menimbulkan berbagai kendala, seperti inefisiensi operasional dan potensi kesalahan dalam pengelolaan stok serta transaksi. Sistem informasi yang dirancang diharapkan mampu mengotomatisasi dan mengintegrasikan manajemen stok, pencatatan transaksi, serta penyajian analisis data penjualan secara real-time. Metode Agile diterapkan dalam pengembangan sistem untuk memastikan fleksibilitas dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Proses pengujian dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing guna mengevaluasi kesesuaian fungsionalitas sistem terhadap spesifikasi yang telah ditentukan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi secara optimal, dengan peningkatan signifikan dalam efisiensi operasional dan kemudahan pengelolaan transaksi serta stok barang. Implementasi sistem ini berkontribusi pada peningkatan produktivitas, efisiensi, dan kepuasan pelanggan di Toko Kelontong Jali. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam penerapan teknologi informasi pada UMKM, khususnya dalam menghadapi tantangan digitalisasi dan persaingan bisnis yang semakin kompetitif. Dengan hasil ini, sistem yang dikembangkan dapat dijadikan referensi bagi pengembangan sistem serupa di sektor UMKM lainnya.

**Kata kunci:** *Agile, Laravel, Manajemen Toko, Sistem Informasi*

### *Design and Development of a Laravel-Based Store Management System Using Agile Methodology: A Case Study of Jali Grocery Store SME*

#### Abstract

*This research aims to design and develop a web-based information system using the Laravel Framework and the Agile approach as a solution to operational challenges at Jali Grocery Store, an SME operating in the retail sector. The current manual business processes have led to inefficiencies and vulnerabilities to errors in inventory management and transaction recording. The proposed information system is expected to automate and integrate inventory management, transaction recording, and real-time sales data analysis. The Agile methodology was employed in system development to ensure flexibility and adaptability to evolving user requirements. System testing was conducted using the Blackbox Testing method to evaluate the system's functionality against predefined specifications. The testing results indicated that all system features functioned optimally, demonstrating significant improvements in operational efficiency and ease of transaction and inventory management. The implementation of this system contributes to enhancing productivity, efficiency, and customer satisfaction at Jali Grocery Store. This research provides valuable insights into the application of information technology in SMEs, particularly in addressing digitalization challenges and increasing competitiveness. The developed system can serve as a reference for similar system development initiatives in other SME sectors.*

**Keywords:** *Agile, Information System, Laravel, Store Management*

## 1. PENDAHULUAN

Pada era digital seperti sekarang ini, teknologi informasi telah menjadi komponen vital yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan sektor industri, termasuk sektor ritel. UMKM merupakan usaha yang paling terdampak oleh transformasi digital ini. Penggunaan teknologi informasi, seperti sistem informasi

manajemen toko berbasis website, memungkinkan UMKM untuk meningkatkan efisiensi operasional kegiatan proses bisnis. Melalui digitalisasi, UMKM dapat mengoptimalkan berbagai proses bisnis, mulai dari pengolahan stok, pencatatan transaksi, hingga analisis data penjualan yang lebih akurat dan real-time [1].

Meskipun adopsi teknologi informasi menawarkan banyak manfaat, UMKM yang masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikannya, terutama di toko kelontong tradisional yang umumnya mengandalkan sistem manual [2]. Penggunaan pencatatan manual rentan terhadap kesalahan manusia dan memperlambat proses bisnis, yang pada akhirnya dapat mengurangi efisiensi dan kepuasan pelanggan [3]. Untuk itu, diperlukan solusi teknologi yang tepat guna untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan mendorong UMKM menuju transformasi digital yang lebih baik.

UMKM Toko Kelontong Jali adalah contoh UMKM yang telah berdiri sejak tahun 1970-an dan terus berkembang melalui beberapa kali renovasi dan perluasan tempat. Sebagai toko kelontong menengah ke atas yang sering dijadikan agen oleh banyak customer, setiap transaksi di toko ini sering kali dilakukan dalam jumlah besar. Namun, proses bisnis yang ada masih menggunakan metode tradisional yaitu dengan pencatatan pada kertas, yang sangat rentan terhadap kesalahan dan tidak efisien. Saat ini, Toko Kelontong Jali belum memiliki sistem informasi yang memadai untuk mendukung berbagai kegiatan operasional, seperti pembuatan purchase order, penerimaan barang dari supplier, pengolahan stok, hingga pencatatan barang keluar.

Ketiadaan sistem yang terintegrasi membuat proses pengolahan menjadi lambat dan kurang akurat, sehingga mempengaruhi kepuasan pelanggan dan potensi bisnis toko ini. Dengan penjabaran yang terdapat pada latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk merancang sekaligus mengimplementasikan sistem informasi store management system berbasis website menggunakan framework Laravel dengan metode Agile, untuk membantu UMKM Toko Kelontong Jali dalam mengotomatisasi dan mengintegrasikan seluruh proses operasional toko. Dalam pengembangan sistem manajemen toko berbasis website ini, framework Laravel dipilih karena merupakan salah satu framework PHP yang sering digunakan dan kaya fitur, mendukung pengembangan aplikasi berbasis web secara cepat dan efisien.

Pemilihan metode Agile sebagai pendekatan dalam penelitian ini karena metode ini dinilai menekankan fleksibilitas dan kemampuan adaptasi metode Agile terhadap perubahan kebutuhan pengguna [4]. Framework Laravel ini juga dikenal dengan keamanan dan skalabilitasnya yang baik, yang sangat diperlukan untuk sistem manajemen toko [5]. Selain itu, metode Agile dipilih sebagai pendekatan pengembangan untuk memastikan proses yang iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna [6].

Dalam penelitian ini menggunakan Pengujian Blackbox. Ini adalah metode pengujian perangkat lunak tanpa memeriksa cara kerja dari code pada sistem [7]. Blackbox Testing fokus pada pengujian input dan output dari sistem, serta memastikan bahwa setiap fungsi yang disediakan sistem dapat beroperasi dengan baik dari sudut pandang pengguna akhir [8]. Metode Blackbox Testing dipilih karena kesederhanaannya dalam menguji fungsi utama sistem, yang mencakup berbagai skenario penggunaan oleh pengguna. Dengan pendekatan ini, pengujian dapat melakukan pengujian terhadap semua aspek antarmuka pengguna, proses bisnis, dan alur kerja yang ada pada sistem tanpa harus memahami kode program di dalamnya [9]. Hal ini memudahkan dalam menemukan kesalahan yang mungkin tidak terdeteksi pada tahap pengembangan, seperti kesalahan logika, kesalahan input, dan anomali lainnya yang dapat mempengaruhi kinerja sistem secara keseluruhan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak berbasis metode Agile yang terdiri dari beberapa tahapan utama: tahap pendahuluan, tahap analisis kebutuhan, tahap Agile, dan tahap akhir. Setiap tahap dirancang untuk memastikan sistem yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan pendekatan yang adaptif dan iteratif [10].

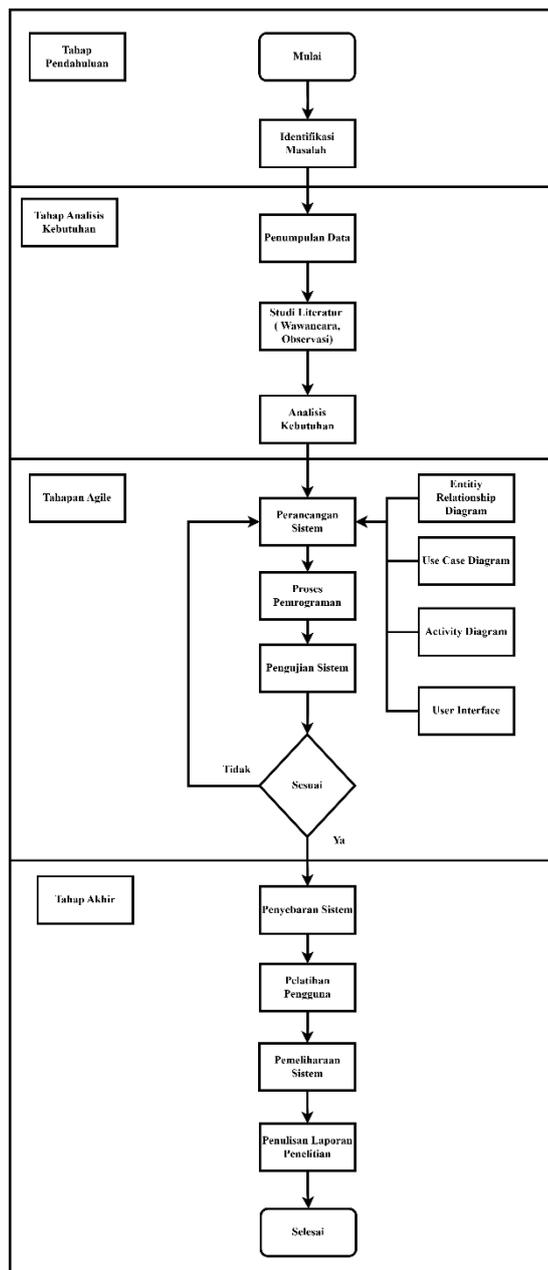
Tahap pendahuluan dimulai dengan identifikasi masalah yang dihadapi oleh Toko Kelontong Jali, yang dilakukan melalui pengumpulan data secara kualitatif menggunakan wawancara dan observasi langsung. Data yang terkumpul dianalisis untuk memahami proses bisnis manual yang menjadi penyebab inefisiensi operasional. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk memperkuat landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Tahap analisis kebutuhan melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap sistem yang diinginkan, termasuk spesifikasi fungsionalitas dan non-fungsionalitas. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi acuan dalam perancangan sistem, yang mencakup pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD), Use Case Diagram, Activity Diagram, dan rancangan antarmuka pengguna (*User Interface*).

Tahap Agile dimulai dengan perancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis [11]. Proses pemrograman dilakukan secara iteratif, di mana setiap iterasi mencakup pengembangan dan pengujian fitur-fitur sistem. Pengujian menggunakan metode Blackbox Testing untuk memastikan semua fungsi sistem berjalan

sesuai spesifikasi. Jika ditemukan ketidaksesuaian, perbaikan dilakukan pada iterasi berikutnya hingga sistem memenuhi standar yang telah ditentukan.

Tahap akhir mencakup penyebaran sistem ke lingkungan operasional, pelatihan pengguna untuk memastikan mereka dapat menggunakan sistem dengan efektif, serta pemeliharaan sistem untuk menjamin stabilitas dan keandalannya [12]. Selain itu, laporan penelitian disusun sebagai dokumentasi proses pengembangan dan evaluasi sistem. Tahap ini diakhiri dengan evaluasi keberhasilan sistem dalam meningkatkan efisiensi operasional di Toko Kelontong Jali.



Gambar 1 Alur Penelitian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil implementasi dari setiap tahapan yang telah ditentukan untuk membuat sistem manajemen toko menggunakan framework laravel dengan metode agile.

### 3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah spesifikasi dari fitur dan fungsi yang harus ada dalam sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna [13]. Untuk penelitian ini, kebutuhan fungsional yang diidentifikasi meliputi:

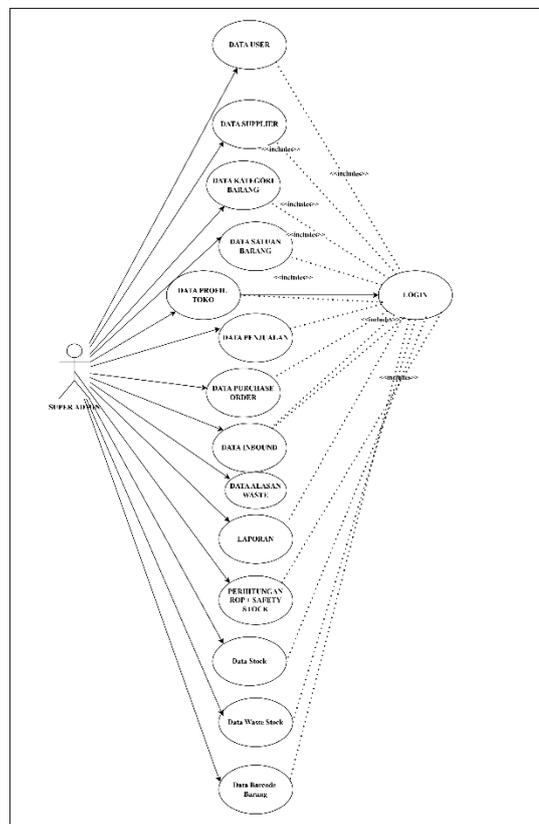
1. Manajemen Pengguna: Sistem harus memiliki kemampuan untuk mengelola berbagai peran pengguna seperti superadmin, Receiving, Purchasing, Inventory, dan kasir. Setiap peran pengguna memiliki hak akses yang berbeda sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya.
2. Receiving: Sistem harus memungkinkan pengguna dengan peran Receiving untuk mencatat barang yang diterima dari pemasok, termasuk detail seperti jumlah barang, tanggal penerimaan, dan kondisi barang.
3. Pembuatan Purchase order (PO): Pengguna dengan peran Purchasing harus dapat membuat dan mengelola PO untuk pembelian barang dari pemasok. Ini termasuk kemampuan untuk menyimpan dan mencetak PO.
4. Inventory: Sistem harus menyediakan fitur untuk manajemen stok, termasuk pencatatan dan monitoring stok barang secara real-time, serta fitur untuk melakukan penyesuaian stok.
5. Transaksi Penjualan: Kasir harus dapat mencatat transaksi penjualan dengan mudah dan cepat, termasuk fitur untuk mencetak struk pembayaran.
6. Pelaporan: Sistem harus mampu menghasilkan berbagai laporan, seperti laporan penjualan, laporan stok barang, dan laporan penerimaan barang, yang dapat diakses oleh superadmin untuk analisis dan pengambilan keputusan.

### 3.2. Desain Sistem

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, tahapan selanjutnya adalah membuat sebuah desain sistem yang nantinya dibuat sebagai acuan ketika peneliti melakukan pembuatan aplikasi manajemen toko ini [14].

#### 3.2.1. Use Case Diagram

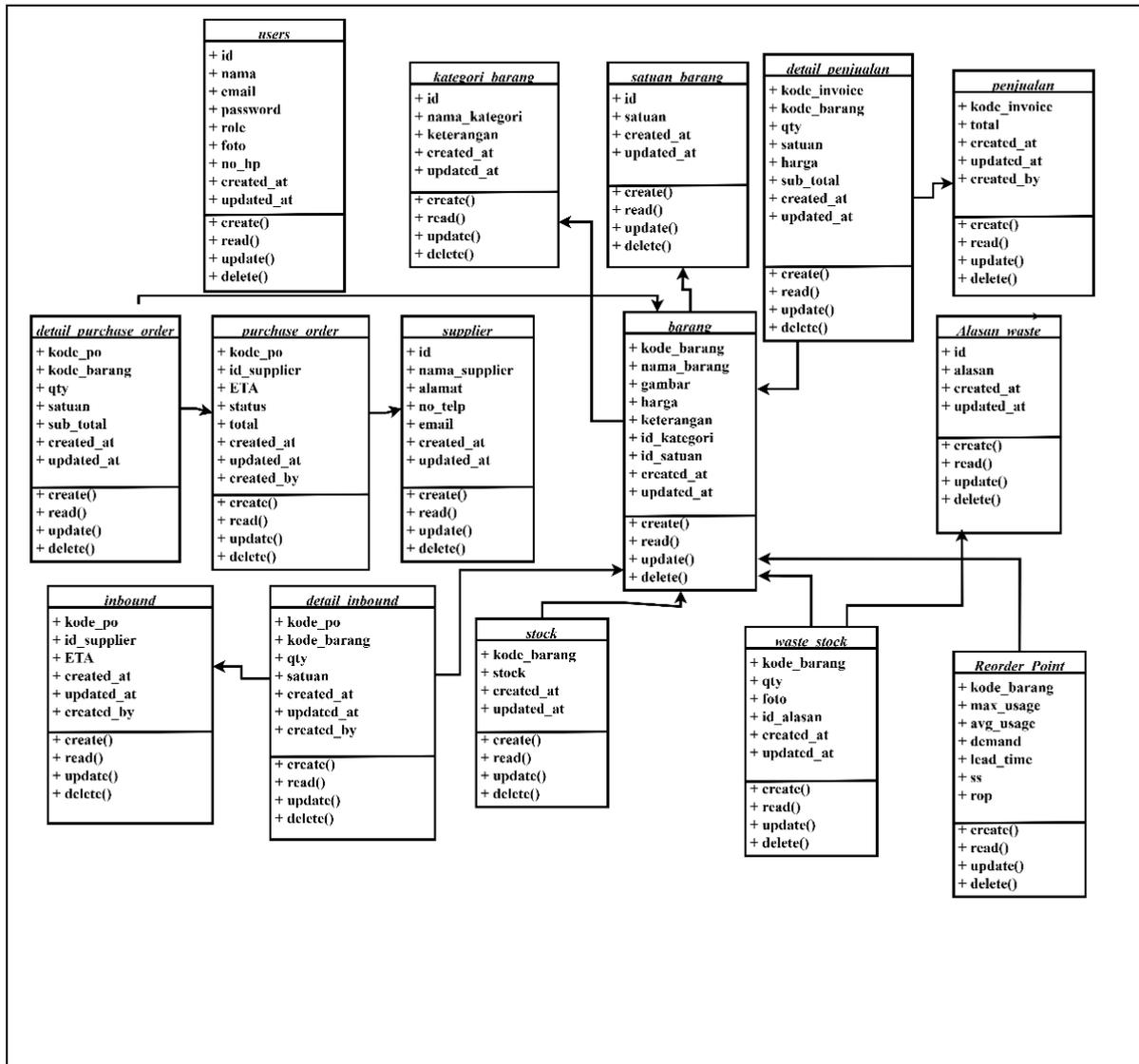
Diagram use case menunjukkan bagaimana aktor dan sistem berinteraksi. Diagram ini dibuat selama pengembangan sistem, yang menguraikan langkah-langkah yang telah diputuskan sebelumnya. Dengan adanya use case menggambarkan fungsi yang diberikan oleh sistem tersebut.



Gambar 2 Use Case Diagram

### 3.2.2. Entity Relationship Diagram

Diagram Kelas mengungkap hubungan antarkelas, merinci masing-masing dalam desain sistem. Diagram ini mengungkap aturan dan tugas yang mengatur entitas, membentuk cara sistem berperilaku [15]. Diagram ini juga menguraikan atribut dan operasi setiap kelas, beserta batasan yang terkait dengan objek yang dihubungkannya.



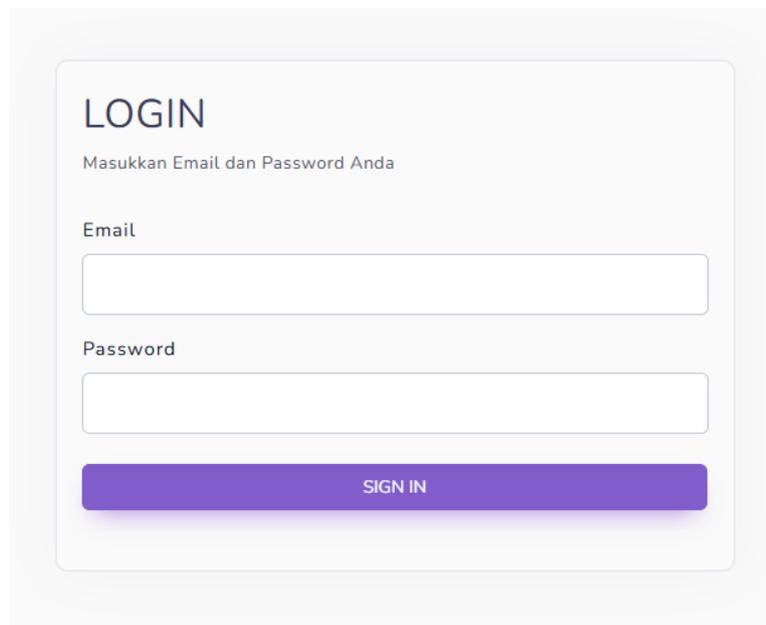
Gambar 3 Class Diagram

### 3.3. Implementasi

Setelah merumuskan bagian diagram use case dan diagram class, tahapan tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada bagian ini dilakukan pembuatan sistem yang nantinya akan digunakan oleh pengguna atau *end user* [16].

#### a) Login

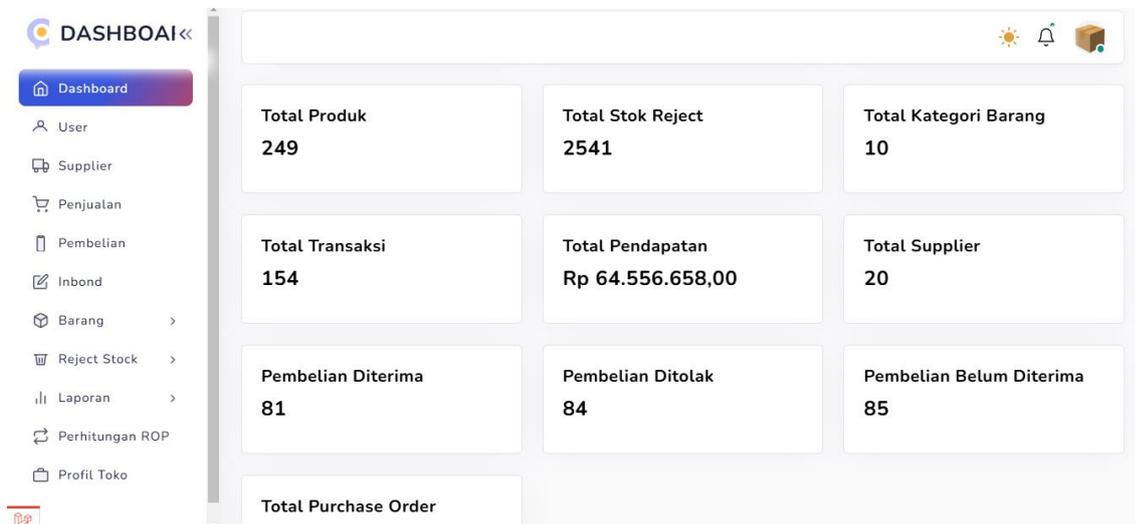
Pada diatas ini merupakan tampilan dari halaman login. Pada halaman login ini merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan yaitu user wajib login terlebih dahulu sebelum menggunakan atau menjalankan sistem ini. Pada halaman login ini terdapat fileld yang wajib diisi yaitu email dan password serta button login untuk melakukan *action* login ke dalam sistem.



Gambar 4 Halaman Login

b) Halaman Dashboard

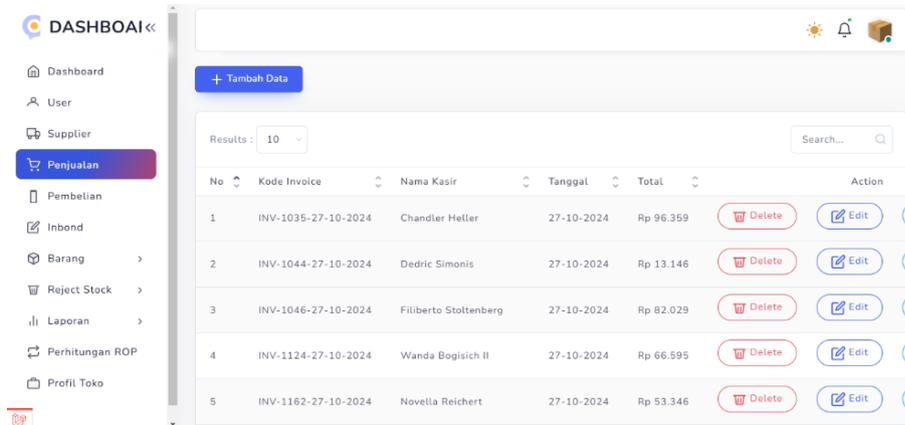
Pada gambar diatas ini merupakan tampilan dari dashboard user. Pada Dashboard ini menampilkan beberapa informasi yang cukup lengkap mulai dari total produk, total Stock reject, total kategori barang, total transaksi, total pendapatan, total supplier, total pembelian diterima, total pembelian ditolak, total pembelian belum diterima, total purchase order hingga beberapa grafik seperti grafik pendapatan bulanan, grafik order dan pendapatan harian, grafik daily waste Stock, grafik alasan waste terbanyak, grafik penjualan per kategori, grafik waste per produk dan grafik stok per produk.



Gambar 5 Tampilan Dashboard Sistem

c) Halaman Penjualan

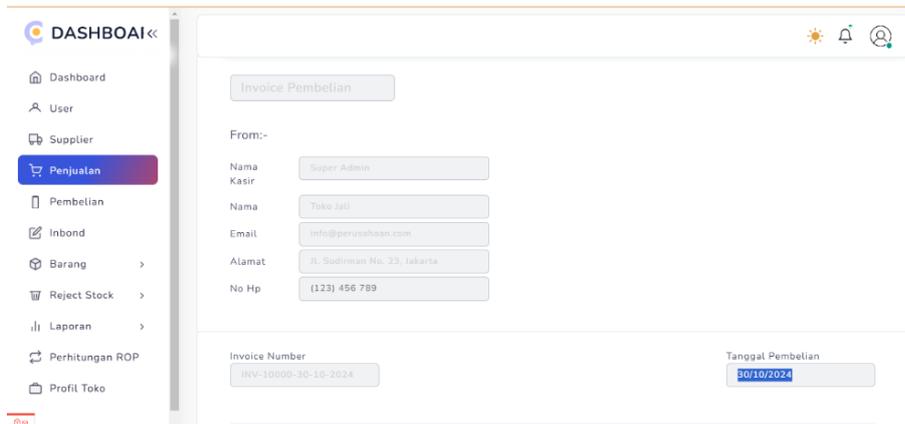
Pada gambar diatas merupakan tampilan *View* halaman penjualan dimana halaman tersebut akan menampilkan seluruh data penjualan dari seluruh waktu. Pada halaman tersebut terdapat beberapa *action* yang bisa dilakukan seperti tambah data, edit data, lihat detail data, lihat preview data hingga hapus data penjualan.



Gambar 6 Halaman Penjualan

d) Halaman Tambah Data Penjualan

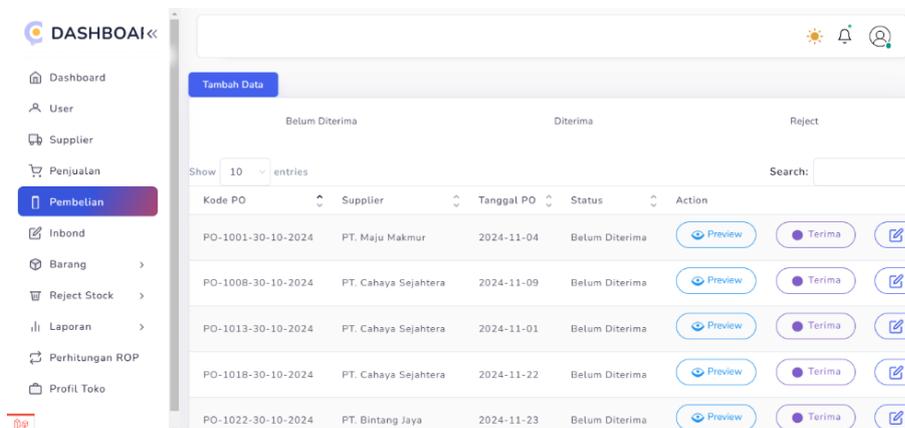
Pada gambar diatas merupakan tampilan dari tambah data penjualan. Pada tampilan tersebut terdapat beberapa fileld yang harus diisi oleh user ketika akan melakukan penambahan data penjualan.



Gambar 7 Halaman Tambah Data Penjualan

e) Halaman Pembelian

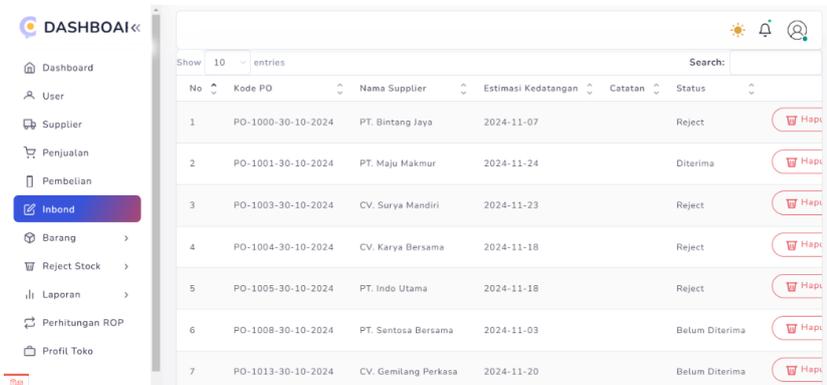
Pada tampilan gambar diatas merupakan tampilan dari halaman data pembelian. Pada halaman tersebut akan menampilkan seluruh data pembelian kepada *supplier* dengan beberapa status pembelian seperti pembelian dengan status diterima, belum diterima dan *reject*. Pada halaman tersebut user dapat melakukan beberapa *action* seperti terima barang, hapus data, edit data, preview hingga melihat detail data pembelian.



Gambar 8 Halaman Pembelian

f) Halaman Inbond

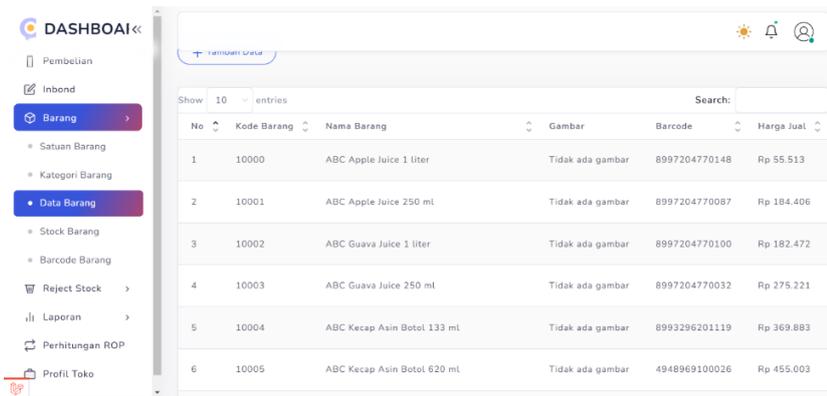
Pada gambar diatas merupakan tampilan View halaman inbond dimana halaman tersebut akan menampilkan seluruh data pembelian yang telah diterima. Pada halaman tersebut terdapat beberapa action yang bisa dilakukan seperti, edit data, lihat detail data, lihat preview data hingga hapus data inbond.



Gambar 9 Halaman Inbond

g) Halaman Barang

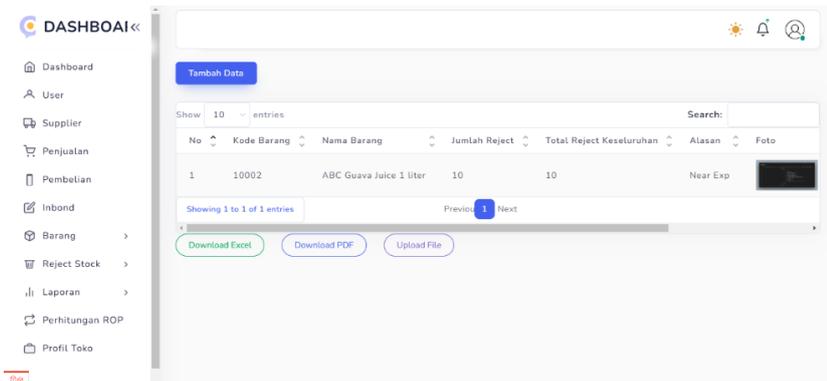
Pada gambar diatas merupakan tampilan View halaman barang dimana halaman tersebut akan menampilkan seluruh data barang. Pada halaman tersebut terdapat beberapa action yang bisa dilakukan seperti edit data, tambah data hingga hapus data.



Gambar 10 Halaman Barang

h) Halaman Reject Stock

Pada gambar diatas merupakan tampilan View halaman waste barang dimana halaman tersebut akan menampilkan seluruh data waste barang. Pada halaman tersebut terdapat beberapa action yang bisa dilakukan seperti edit data, download excel, upload file, tambah data hingga hapus data.



Gambar 11 Halaman Reject Stock

### 3.4. Testing

Setelah sistem dirancang dan dibuat, maka tahap selanjutnya penulis merencanakan tahap uji coba pada sistem dengan pengujian usability testing ke pengguna dengan tujuan untuk memberitahukan serta mengetahui hasil antara user dengan sistem yang sudah dibuat. Pada tahap ini penulis akan 145 mendapatkan timbal balik atau feedback dari pengguna untuk meningkatkan efisiensi sistem yang telah dibuat. Pada penelitian ini pengujian sistem atau usability sistem menggunakan black box testing yang merupakan Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak.

#### 3.4.1. Pengujian Menu Login

Tahapan selanjutnya adalah pengujian sistem. Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box*. Metode ini dipilih karena metode blackbox hanya berfokus pada fungsionalitas dari sistem tanpa melihat kode program

Tabel 1 Pengujian Login

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Basic Course				
1.	User mengisi data pada bagian field email dan password yang sesuai dengan data pada tabel user <i>database</i> toko_jali dan menekan tombol login.	Menampilkan <i>Alert</i> berhasil login dan mengarah ke halaman dashboard superadmin.	Muncul <i>Alert</i> Sukses Berhasil Login dan berpindah ke halaman Dashboard Superadmin	Sukses
Alternatif Course				
2.	User tidak mengisi data sama sekali dan menekan tombol login	Menampilkan pesan Error tidak bisa login dan tidak bisa beralih ke halaman dashboard superadmin	Muncul <i>Alert</i> Error dan tidak berpindah halaman	Sukses
3.	User salah mengisi data yang tidak sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> dan menekan tombol login	Menampilkan pesan Error dan tidak berpindah ke halaman dashboard superadmin	Tampil pesan Error serta tidak berpindah ke halaman dashboard superadmin	Sukses

#### 3.4.2. Pengujian Tambah Penjualan

Tabel 2 Pengujian Tambah Data Penjualan

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Basic Course				
1.	User mengisi semua field yang ada pada form tambah data penjualan.	Data berhasil disimpan beserta <i>Stock</i> pada barang berkurang sesuai dengan jumlah barang yang terjual dan sistem menampilkan <i>Alert</i> sukses penambahan data penjualan baru.	Data penjualan berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> dan <i>Stock</i> barang berhasil dikurangi sesuai dengan jumlah barang yang terjual. Serta sistem menampilkan <i>Alert</i> sukses tambah data penjualan.	Sukses
2.	User memilih menu penjualan pada bagian sidebar dashboard sistem dan menekan button tambah data penjualan.	Sistem akan mengarahkan user ke halaman tambah data penjualan.	Sistem mengarahkan user ke halaman tambah data penjualan.	Sukses.
3.	User memilih menu tambah data penjualan.	Sistem akan menampilkan halaman tambah data penjualan, serta sistem akan meng-generate data kode invoice penjualan secara otomatis.	Sistem mengarah ke halaman tambah data penjualan dan sistem secara otomatis menampilkan kode invoice dari hasil generate yang dilakukan oleh sistem.	Sukses
4.	User meng-scan barcode barang atau produk	Sistem secara otomatis menampilkan data dari barang tersebut, seperti satuan barang	Sistem secara otomatis mengambil informasi dari data barang yang di scan oleh user dan secara otomatis	Sukses

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
		dan harga barang.	bagian harga serta satuan barang terisi secara otomatis.	
5.	User memilih barang pada bagian form tambah data penjualan	Sistem secara otomatis mengambil data informasi barang seperti harga dan satuan barang.	Sistem secara otomatis telah menampilkan data informasi barang yaitu pada bagian harga barang dan satuan barang.	Sukses
6.	User melakukan penambahan data penjualan pada menu tambah data penjualan.	Sistem secara otomatis melakukan perhitungan total dan subtotal dari total biaya penjualan.	Sistem secara otomatis telah melakukan perhitungan total dan subtotal harga.	Sukses
Alternatif Course				
7.	User tidak mengisi sama sekali field yang terdapat pada form tambah data penjualan.	Sistem menampilkan pesan error dan data gagal disimpan ke dalam <i>database</i> .	Sistem menampilkan pesan error dan data tidak tersimpan ke dalam <i>database</i> .	Sukses
8.	User tidak menekan button tambah data penjualan.	Sistem tidak mengarahkan user ke halaman tambah data penjualan.	Sistem tidak mengarahkan user ke halaman tambah data penjualan.	Sukses

### 3.4.3. Pengujian Tambah Pembelian

Tabel 3 Pengujian Tambah Pembelian

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Basic Course				
1.	User mengisi semua field yang ada pada form tambah data pembelian.	Data berhasil disimpan beserta sistem menampilkan <i>Alert</i> sukses penambahan data pembelian baru.	Data pembelian berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> serta sistem menampilkan <i>Alert</i> sukses tambah data pembelian.	Sukses
2.	User memilih menu pembelian pada bagian sidebar dashboard sistem dan menekan button tambah data pembelian.	Sistem akan mengarahkan user ke halaman tambah data pembelian.	Sistem mengarahkan user ke halaman tambah data pembelian.	Sukses.
3.	User memilih menu tambah data pembelian.	Sistem akan menampilkan halaman tambah data pembelian, serta sistem akan meng-generate data kode <i>purchase order</i> secara otomatis.	Sistem mengarah ke halaman tambah data pembelian dan sistem secara otomatis menampilkan kode <i>purchase order</i> dari hasil generate yang dilakukan oleh sistem.	Sukses
4.	User memilih menu tambah data pembelian.	Sistem akan mengarahkan user ke halaman tambah data pembelian dan pada bagian <i>supplier</i> , sistem akan menampilkan seluruh data <i>supplier</i> yang ada pada <i>database</i> .	User diarahkan ke halaman tambah data pembelian dan sistem menampilkan seluruh data <i>supplier</i> pada bagian field <i>supplier</i> .	Sukses
5.	User memilih barang pada bagian form tambah data pembelian	Sistem secara otomatis mengambil data informasi barang seperti harga dan satuan barang.	Sistem secara otomatis telah menampilkan data informasi barang yaitu pada bagian harga barang dan satuan barang.	Sukses
6.	User melakukan penambahan data pembelian pada bagian menu pembelian.	Sistem secara otomatis melakukan perhitungan total dan subtotal dari total biaya pembelian.	Sistem secara otomatis telah melakukan perhitungan total dan subtotal harga.	Sukses
Alternatif Course				
7.	User tidak mengisi sama sekali field yang	Sistem menampilkan pesan error dan data gagal disimpan ke	Sistem menampilkan pesan error dan data tidak tersimpan ke	Sukses

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
	terdapat pada form tambah data pembelian.	dalam <i>database</i> .	dalam <i>database</i> .	
8.	User tidak menekan button tambah data pembelian.	Sistem tidak mengarahkan user ke halaman tambah data pembelian.	Sistem tidak mengarahkan user ke halaman tambah data pembelian.	Sukses

### 3.4.4. Pengujian Terima Pembelian

Tabel 4 Pengujian Terima Pembelian

No	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Basic Course				
1.	User memilih menu pembelian pada menu sidebar dashboard. Kemudian user menekan button terima barang pada data pembelian yang akan diterima.	Sistem akan mengarahkan user ke halaman terima pembelian.	Sistem mengarahkan user ke halaman terima pembelian	Sukses
2.	User menginput data barang yang diterima pada halaman terima pembelian dan pada bagian status user memilih diterima,	Sistem akan menyimpan data pembelian dan <i>Stock</i> barang otomatis akan bertambah sesuai dengan jumlah barang yang diterima. Sistem juga akan menampilkan <i>Alert</i> berhasil menyimpan data terima pembelian.	Sistem menampilkan <i>Alert</i> berhasil dan <i>Stock</i> barang telah bertambah sesuai dengan jumlah barang yang diterima dan di input oleh user	Sukses
Alternative Course				
3.	user menginput seluruh field pada bagian form terima barang kemudian pada bagian status user memilih <i>reject</i> .	sistem tidak akan menambah <i>Stock</i> barang dan data berhasil disimpan dengan status <i>reject</i> . Serta menampilkan <i>Alert</i> berhasil.	Data berhasil disimpan dan <i>Stock</i> pada barang tidak bertambah. Serta menampilkan <i>Alert</i> berhasil simpan data.	Sukses
4.	User tidak menekan button terima barang pada bagian menu pembelian.	Sistem tidak akan mengarahkan user ke halaman terima pembelian.	Sistem tidak menampilkan form terima pembelian.	Sukses

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan terhadap perancangan dan pengembangan sistem manajemen toko berbasis web menggunakan Laravel dengan metodologi Agile. Sebelum adanya sistem yang mendukung kegiatan operasional toko jali sering kali terjadi beberapa permasalahan kecil yang dapat merugikan pemilik dari toko jali. Sedangkan, setelah adanya sistem *store management system* ini pemilik toko dapat memantau seluruh kegiatan operasional yang ada mulai dari barang datang dari supplier hingga barang keluar. Pengembangan sistem manajemen berbasis web ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi yang efektif dengan antarmuka pengguna yang intuitif, mudah dipahami, dan dapat digunakan pada berbagai perangkat, termasuk laptop, komputer, ponsel, dan tablet. Sistem ini dikembangkan menggunakan framework Laravel yang menyediakan fitur dan pustaka yang luas sehingga mempercepat dan mempermudah proses pengembangan. Metodologi Agile dipilih karena fokusnya pada kepuasan pengguna dan pendekatan iteratif yang memungkinkan perbaikan terus-menerus selama proses pengembangan. Sistem ini telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional Toko Kelontong Jali dengan mengintegrasikan sepenuhnya proses bisnis seperti penerimaan barang, pengelolaan stok, dan penanganan transaksi penjualan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi sistem informasi manajemen berbasis web dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi operasional dan pengolahan data, memberikan manfaat yang besar bagi usaha kecil dan menengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Santoso, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Frozen Food Berbasis Web Pada Toko Mentari Store Jakarta Timur," *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, vol. 8, no. 1, pp. 43–52, Feb. 2023, [Online]. Available: <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>

- 
- [2] B. Website, T. 1✉, D. Marini, U. Atmaja, and N. Suwaryo, "Analisis dan Perancangan Sistem Elektronik Toko (E-Toko) Kelontong," *Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 2, pp. 775–789, 2024.
- [3] Y. Vio Euaggelion and R. Somya, "Analisis Dan Implementasi Aplikasi Penjualan Kosmetik Di BMC Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 37–49, 2022.
- [4] A. Lutfi Irawan, A. Triayudi, and A. Iskandar, "Implementasi Sistem Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 1326–1333, Jun. 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.940.
- [5] A. Fernando and T. Tri Naidi, "Rancang Bangun Sistem Rental Mobile Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel," *JEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, vol. 3, no. 3, pp. 1–10, 2023.
- [6] L. Trisnawati and D. Setiawan, "Sistem Monitoring Kegiatan Kemahasiswaan Menggunakan Metode Agile Development," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 49–57, Jun. 2022.
- [7] I. Made Widiarta, Y. Mulyanto, and A. Sutrianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada)," *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, vol. 3, no. 1, pp. 133–143, Mar. 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i1.2549.
- [8] D. Mardiaty and Y. Saputra, "Rancang Bangun Inventory System Menggunakan Metode Reorder Point (ROP) Pada Toko Bangunan Irhas Padang," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 163–178, Jan. 2023.
- [9] R. A. Brahmantyo, J. Wibowo, and V. Nurcahyawati, "Manajemen Persediaan Menggunakan Metode Safety Stock dan Reorder Point," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 89–99, Jun. 2023, doi: 10.34128/jsi.v9i1.431.
- [10] A. Maezar *et al.*, "Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 409–421, Dec. 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.637.
- [11] Y. Christian, T. Wibowo, and P. Agung Winata, "Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web dengan Metode System Development Life Cycle untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah Pakaian di Kota Batam," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1271–1281, Dec. 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1408.
- [12] D. Mahdalena, V. N. Sari, N. Qurniati, and P. Prahasti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Kedai Kopi Luwak Bengkulu Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MYSQL," *Digital Transformation Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 609–617, Nov. 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i2.3094.
- [13] K. Nurul Musthofa *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Dan Permohonan Cuti Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC) Pada SD Budi Mulia Dua Bintaro," *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 3, pp. 951–958, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index>
- [14] Y. Fatman, N. Khoirun Nafisah, and P. Bendoro Jembar Pambudi, "Implementasi Payment Gateway dengan Menggunakan Midtrans pada Website UMKM Geberco," *Jurnal KomtekInfo*, vol. 10, no. 2, pp. 64–72, Jun. 2023, doi: 10.35134/komtekinfo.v10i2.364.
- [15] S. Mulyati, R. Hapipah, A. Rahman, A. Bagus, A. Wahidar, and A. Saifudin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 12–18, Jan. 2023, doi: 10.32493/jtsi.v6i1.22638.
- [16] A. Rifandi, "Analysis And Design Of Point Of Sale System In D'astore Shop," *Aptisi Transactions On Technopreneurship (ATT)*, vol. 2, no. 1, pp. 34–47, Feb. 2020, doi: 10.34306/att.v2i1.63.